TOP GAMES

05/1992

Prince of Persia

Jones in the Fast Lane

TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ове българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

Този брой е сканиран от
Национална Библиотека "Св. св. Кирил и Методий"

Седя си аз един ден и си мисля: *„Абе аз ли съм най-печеният по компютърните игри? Вероятно не. Ами тогава защо само аз да избирам, за кои игри да пиша? Пък и оценките, които им давам, въпреки че са давани от нашите експерти, все пак са доста субективни“.* И изведнъж ми просветна: *„Ами да! Ще направим първата българска класация на компютърни игри“.*

И така очакваме вашите писма с оценки от 1 то 8 на любимите ви компютърни игри за IBM съвместими компютри. Можете да ни пишете на адреса на редакцията на списание **Computer** или на адреса на фирма **Imagination Plus: Пловдив 4000, Централна поща, П.К. 707.** Не пропускайте да споменете, че писмото е за рубриката **TOP GAMES.**

А сега да видим какво са избрали за вас въпросните експерти.

TOP GAMES

Рубриката води
СТОЯН ХАЛКАЛИЕВ

Jones in the Fast Lane
Sierra On-line

Графика:	*******
Звук:	*******
Оригиналност:	*******
Удоволствие от играта:	*******

Изисквания: IBM съвместими компютри, VGA, 1,2 МБайта дисково пространство.

Направо съм стъписан. Такава промяна в стила на Sierra не съм очаквал. Тази игра съвсем не прилича на приключенските игри, с които тази фирма от доста време се изявява. Всъщност няма как да прилича, защото тя съвсем не е приключенска. Това е симулационна игра и се опитва (при това доста успешно) да симулира самия живот. В началото си съвсем беден младеж или девойка – въпрос на предпочитание. Имаш няколко нещастни долара в джоба си и трябва да решиш как да изкарваш насъщния си. В градчето, където си насаден, има доста работни места. Но дали с твоя опит и образование, неща, които в началото съвсем ти липсват, ще намериш нещо по̀ така. Така че като начало май ще трябва да се задоволиш с някаква по-черна работа, за която по правило получаваш мизерна надница. Но трябва да се започне от нещо, например като готвач в хамбургерницата или като чистач в университета, но за мениджър или нещо от сорта не можеш и да си помислиш. Та като казах университет, се сетих, че в него можеш да ходиш не само да чистиш, ами и за да получиш някакво образование. То, разбира се, се заплаща, но какво от това. Различните дипломи, които можеш да прибереш от този университет, повдигат котировката ти на трудовата борса, т.е. можеш да се надяваш на по-добре платена работа.

Иначе играта е натъпкана с явления, които, макар и взети от реалността, понякога правят живота ти доста забавен. Например как ще ти се отрази на здравето, ако банката, в която си вложил всичките си спестявания, вземе, че фалира. На мен не ми се отрази много (само наум си спомних за авторите на играта). Е, можеш и да спечелиш от лотарията, ако си купуваш билети, обаче ако си разнасяш много пари по джобовете, нищо чудно да имаш „приятнай среща с някой криминален тип или, казано направо – крадец.

Най-ценното в тази игра е фактът, че в нея могат да играят до четирима души едновременно. Голям майтап е да гледаш как народът се стреми да се издига и да се опитва да преуспява и др. Жалко, че е невъзможно да си правят мръсно, но и така шоуто е голямо.

Като казах в началото, че тази игра не прилича на останалите на Sierra, всъщност не бях съвсем прав, защото по външния вид си личи, че е рожба на тази фирма. Графиката е в режим VGA и е майсторски изпипана, а и интерфейсът е много удобен.

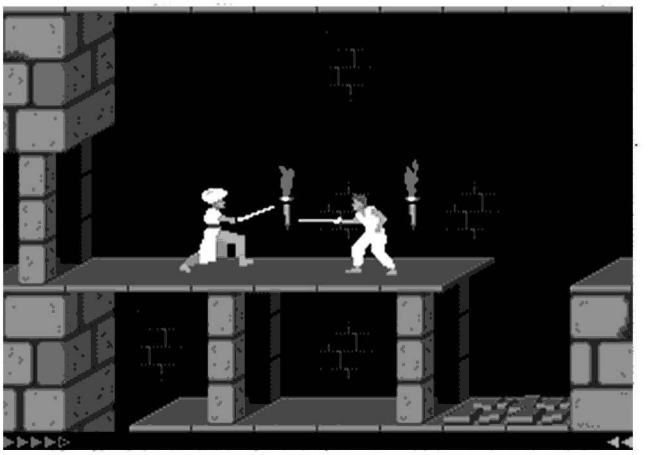
И тъй тази игра може да се разглежда като вариант на известната Монопол (или както там ѝ викаха), обаче тя изглежда като малкото братче пред гореизложената. Мога още доста да ви разправям, обаче вече доста се разпростирах, пък и няма смисъл. Най-добре е сами да я изпробвате.

Prince of Persia
Broderbund Software

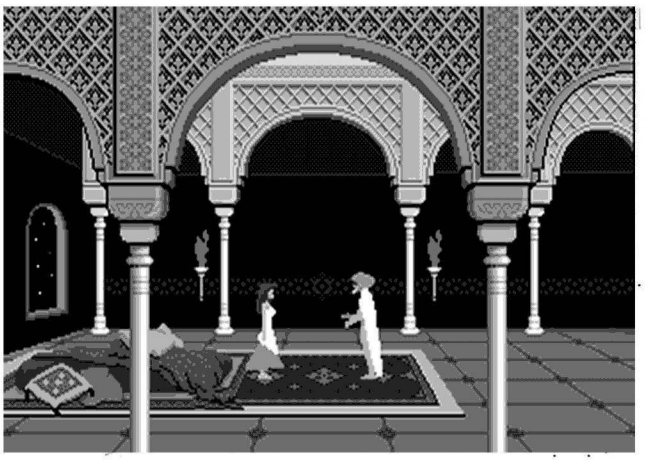
Графика:	*******
Звук:	****
Оригиналност:	*****
Удоволствие от играта:	******

Изисквания: IBM съвместими компютри, CGA, EGA, VGA, Hercules, 1,2 Мбайта дисково пространство.

По време на отсъствието на султана на Персия великият везир Джафар управлява с железен юмрук. Единственото, което не му достига, за да завземе трона, е ръката на хубавата принцеса. Тя, разбира се, не е съгласна и бива затворена в най-високата кула на султански палат, като трябва да реши за един час дали да се ожени за злия везир, или да умре. Тъкмо сега е моментът да се появи смелият принц, който да спаси принцесата, и той, разбира се, е на линия. За беда



обаче му предстои да премине през 13-те лабиринта на палата, за да може да освободи принцесата. И, разбира се, по пътя си има какви ли не гадости. Ще се налага често да използваш меча си, ако го намериш, разбира се. Трябва да се отбележи начинът, по който се налага да убеждаваш стражите, че ти си правият. И понеже те не са никак сговорчиви, обикновено им показваш какви успехи си постигнал в фехтовалното изкуство. Разправят (или поне така пише в документацията), че самият автор на играта – небезизвестният Джордан Мехнер (автор и на популярната игра Каратека) е тренирал две години фехтовка, за да може най-реално да реализира сцените на боевете. И не си мислете, че ако овладеете управлението на принца, няма да имате проблеми. Това, разбира се, е необходимо за крайния успех на мисията ви, но ако нямате нещо под шапката си, с дни можете да си обикаляте из лабиринтите, без да разберете как се излиза от тях. Всъщност то е ясно, че се излиза през врата, но как ли се отваря? И накрая, ако все пак сте стигнали до кулата, ще трябва да се преборите със злия везир, след което си получавате принцесата.

Едно от достойнствата на играта е, че поддържа всички разпространени у нас видеоадаптери и дори тези, които все още са със CGA ще могат да ѝ се насладят.

□